Rok I. Kraków. Marzec. 1913 r. Nr. 9.



Redakcya i Administracya w Krakowie, Batorego 24.

Prenumerata roczna wynosi:

W Austryi:	W ces. Rosyjskiem:	W Niemczech:
koron 5.	rubli 2·50.	marek 5.

Cena pojedynczego numeru 60 halerzy.

Dr JÓZEF BANNET.

WARYANT KRAKOWSKI.

(Ciąg dalszy).

W partyi Dr Hatschek-Martin (Szachista, Nr. 1., str. 6) nastąpiło mniej dobrze 14... o—o.

Berner-Lipeż: 14... K e8—d7, 15. S d2—b3 poczem cearne popełniły gruby błąd S g6? i po 16. G b5+, K c7, 17. S×a5, a6 (K b6?, 18. S c4+, K×b5? 19. D b3+, K a6, 20. D a4+, D a5, 21. D+a5‡), 18. G a4, b5, 19. S c6, D d7 białe łatwo wygrać mogły; niepotrzebnie jednak wygraną sobie utrudniły, 20. D c3?, skutkiem czego straciły zyskaną figurę a w następstwie otrzymały złą partyę, którą jednak dzięki złej grze czarnych, wygrały.

15. S f3×d2 G c8—f5

by przeszkodzić S e4; w partyi Wagner-Guyaz (Szachista Nr. 1) nastąpiło 15... o—o.

16. W a1—e1

Na uwagę zasługuje także 16. D h6 S g6 (nie G g6? bo 17. G b5+) 17. W e1+, K d7, 18. D g7, S e5.

Dr Bannet-Berner: 16. g2—g4?, G f5×g4, 17. S d2—e4, h7—h5!, 18. S e4×f6+, K e8—f8, 19. f2—f3, G g4—h3+, 20. K f1—f2, S e7—f5, 21. D e3—g5, W h8—h6,

22. S f6—e4, W h6—g6, 23. D g5×d8+, W a8×d8, 24. W h1—g1 i po b5, 25. G×b5, W b8, 26. a4, a6, 27. W+g6, fg, 28. S g5, ab, 29. a5, S d4! 30. S×h3, W a8, 31. a6 (groziło S b3), K f7, 32. S f4, K f6, 33. h4, K e5, 34. S×g6+, K×d5, 35. S f4+, K c4, 36. S×h5, K b3, 37. a7, K×b2, 38. W a6, c4, 39. S f4, c3, 40. W×d6, c2, 41. S d3+, K c3 białe się poddały.

16 . . . D d8—d7

Berner-Żuk: 16 . . . a7—a6 (lepszem już było h5). 17. D e3—h6, K e8—d7 (G g6, 18. D g7), 18. D h6×f6, G f5—g6, 19. S d2—b3, S e7—c8? (lepiej było W e8; natomiast po 19 . . . b5? wygrałyby białe 20. S×c5+, dc, 21. W×e7+, D×e7, 22. D c6+), 20. D f6—f4 (by przeszkodzić K c7 — 21. S×c5), S c8—b6, 21. G c4—e2, h7—h5, 22. h2—h4, W h8—e8 (S×d5? 23. D f3), 23. W h1—h3 i po W e4?, 24. G b5+, ab, 25. W×e4 popełniły czarne gruby błąd S×d5? (po G×e4, 26. D×e4, D e7, 27. D f5+, K c7, 28. D×h5, S c4 miałyby czarne wcale obronną grę), 26. D f3, G×e4, 27. D×e4, S c7? (nieco lepiej było c4), 28. S×c5+ czarne się poddały. c. d. n.

Jeden z najsilniejszych szachistów krakowskich p. Henryk Zioło, chcąc wypróbować sił własnych na szerszej arenie, wyzwał przed dwoma laty na pojedynek znanego i cenionego mistrza wiedeńskiego Jerzego Marco. Pojedynek z sześciu partyi odbył się w zwykłych warunkach z tym wynikiem, że każdy z przeciwników wygrał dwie partye, a dwie zostały nierozegrane. Podajemy te sześć partyi.

51. Francuska.

grana 29 marca 1911 r.

Marco		Zioło.
1.	e2—e4	e7—e6
2.	d2—d4	d7—d5
3.	S b1—c3	S g8—f6
4.	G c1—g5	G f8—e7
5.	e4—e5	S f6—d7
6.	G g4×e7	D d8×e7
7.	S c3—b5	S d7—b6
8.	c2—c3	a7—a6
9.	S b5—a3	o—o

Przedwczesna roszada. Najlepiej było grać f7—f6. Także c7—c5 dobre.

10. G f1—d3 f7—f6
11. S g1—f3

Ruch konieczny, gdyż na 11. f2—f4 nastąpiłoby f6×e5, 12. f4×e5 D e7—h4+ 13. g2—g3 D h4—h6 z lepszą grą czarnych.

11 . . . S b8—d7

Lepiej było 11 . . . S b8—c6.

12. o—o f6×e5
13. d4×e5 c7—c5 ?

Ten ruch był bardzo dobry, ale wcześniej. Obecnie już za późno.

Należało grać: 13 . . . W f8—d8, 14. S f3—d2, S d7—f8, 15. f2—f4 G c8—d7 i t. d.

14. c3—c4 !

Białe poświęcają na chwilę piona, osiągają przezto lepszą pozycyę.

14 . . .		d5×c4
15.	G d3—e4	W f8—d8
16.	D d1—c2	S d7—f8
17.	S a3×c4	S b6×c4
18.	D c2×c4	b7—b5
19.	D c4—c3	W a8—a7

Jedyne, gdyż po 19... Gb7, 20. G×G D×G, 21. D c3×c5 tracą czarne piona.

20. W a1—c1 c5—c4

Obrona pionka W a7—c7 nie ma celu. gdyż D c3—a5—b6 pogorszyłoby sytuacyę czarnych.

21. b2—b3 c4×b3
22. a2×b3 G c8—b7
23. G e4×b7 D e7×b7

Bicie W a7×G osłabia pionka na a6.

24. S f3—d4! W a7—a8
25. S d4—c6 W d8—d5?

Lepiej było W d8—e8.

26. W f1—d1 W d5×d1+
27. W c1×d1 D b7—c7
28. D c3—c5

grożąc zdobyciem królowej S e7+

28... K g8—h8
29. f2—f4?

Czarne wykorzystują słaby ten ruch i rozpoczynają grę na remis.

29... D e7—f7

prowokuje następny ruch białych.

30. g2—g3? D f7—h5
31. W d1—d2?

najlepiej było D c5—c2

31... D h5—f3
32. S c6—d8 K h8—g8
33. W d2—d6 D f3—e2
34. S d8×e6 W a8—c8!!

Czarne ofiarują wieżę i osiągają remis. W razie jeśli białe nie biją wieży, czarne przychodzą do ataku i zdobywają figurę. N. p. 35. D c5—f2 W c8—c1+, 36. K g1—g2, D e2—e4+ 37. K g2—h3 S f8×e6, 38. D f2—d2 W c1—c8 itd.

52. Pionkiem damy,

grana 30 marca 1911 roku.

Zioło Marco.

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 e7—e6
3. S b1—c3 c7—c6
4. e2—e4!

Ruch energiczny e2—e3 prowadzi do spokojnej gry.

4... d5×e4
5. S c3×e4 G f8—b4+
6. S e4—c3

Konieczne, gdyż jeśli 6 Gc1—d2 D×d4, 7. G×G D×S e4+. Czarne zyskują piona.

6... S g8—f6
7. S g1—f3 c6—c5
8. a2—a3 G b4×c3+

Najlepiej, bo, jeśli 8... c5×d4, 9. a3×G d4×c3, 10. D×D+K×D, 11. b2×c3 z lepszą grą białych.

9. b2×c3 D d8—a5
10. G c1—d2 G c8—d7
11. D d1—c2 G d7—c6
12. G f1—e2 S b8—d7
13. o—o G c6—e4
14. D c2—a2 D a5—c7!
15. h2—h3!

Także 15. W f1—e1 było dobrem. Każdy inny ruch pociągał rozbicie pionów królewskich n. p. 15. W a1—c1, S f6—g4, 16. h2—h3 G×Sf3, 17. G×G, S g4—h2, 18. W f1—e1 S×f3+, 19. g2×f3 i piony białe wobec złączonych pionów czarnych są b. słabe. Ruch 15. h2—h3 jest nawet lepszym od W f1—e1 gdyż ustępuje miejsca królowi.

15... h7—h6
16. W f1—d1 o—o
17. G d2—e3 W f8—d8
18. S f3—e1 W a8—c8
19. W a1—c1 G e4—c6
20. S e1—d3 G c6—a4?

Czarne chcą widocznie sprowokować 21. W d1—d2, by rozwinąć skoczka f6 na e4. (Jestto błąd najpierw dlatego, że racyonalna gra powinna się z tem liczyć, że przeciwnik będzie robił najlepsze posunięcie nie zaś słabe, a powtóre bo goniec opuścił najważniejszą dla się linię skośną a8—h1! Red.)

21. W d1—e1 b7—b6
22. G e2—f3 G a4—c6

za późno!

23. d4—d5 S d7—f8

Teraz dopiero okazuje się z jakiem zrozumieniem pozycyi sunął p. Zioło w 14. posunięciu D na a2 skąd dzielnie broni ważnego pionka d5. (Red.) Białe bić G c6 niemogą, gdyż W×d3.

24. G e3—f4 D c7—e7

jeśli 24... D c7—b7, 25. d5×c6.

25. W c1—d1 G c6—a4?
26. W d1—d2 S f6—e8
27. S d3—b2 b6—b5 ??

Dlaczego czarne nie cofnęły gońca na d7? białe mimo lepszej pozycyi miałyby jeszcze ciężką pracę.

28. S b2×a4 b5×a4
29. D a2—c2 S f8—g6
30. G f4—g3 D e7—g5
31. W d2—e2 S e8—c7
32. G g3×c7 W c8×c7
33. d5×e6 S g6—f4
34. W e2—e5 S f4×h3+

Widocznie zaślepienie! O wiele lepszem dla czarnych było 34... S f4—d3 gdyż jeśli: 35. W e5×g5 to S d3×e1. 36. D —, S e1×f3+, 37. g2—f3, h6×g5 i partya równa.

35. K g1—h2 D g5—f4+
36. K h2×h3 D f4×c4
37. e6×f7+ W c7×f7
38. W e1—e4 D c4—f1
39. W e5—e8+ W f7—f8
40. W e8×d8 W f8×d8
41. G f3—e2 D f1—h1+
42. K h3—g3 W d8—f8
43. D c2×a4 D h1—c1
44. D a4—c4+ K g8—h8
45. D c4×c5 poddały się.

53. Hiszpańska

grana 31 marca 1911 roku.

Marco Zioło.

1. e2—e4 e7—e5
2. S g1—f3 S b8—c6
3. G f1—b5 a7—a6
4. G b5—a4 S g8—f6
5. o—o S f6×e4
6. d2—d4 b7—b5
7. G a4—b3 d7—d5
8. d4×e5 G c8—e6
9. c2—c3 G f8—c5
10. S b1—d2 o—o!!

Białe nie mogą bić S e4, gdyż: 11. S d2×e4 d5×e4, 12. G×G e4×f3, 13. G e6—d5 (albo 13. D×f3 S c6×e5) f3×g2, 14. G×g2 S c6×e5, 15 G×W D×G, 16. D d1—h5 S e5—f3+, 17. K g1—h1 G c5—d6, 18. W f1—d1 S f3—d4+, 19. f2—f3 g7—g6, 20. D h5—g4 S×f3 z lepszą grą czarnych. — albo 16... f7—f5 17. G c1—f4 g7—g6, 18. D h5—h6 S f3—d2+, 19. f2—f3 S×f3 (albo 19... S×W itd).

11. G b3—c2 f7—f5
12. e5×f6 S e4×f6
13. S d2—b3 G c5—d6 ?

lepiej było G c5—b6.

14. S f3—g5 G e6—f7 ?

Najlepiej zdaje się jest 14... D d8—d7 z zamiarem G e6—f5

15. S g5×f7 W f8×f7
16. G c2—f5 W f7—f8
17. G c1—g5 K g8—h8
18. S b3—d4 S c6×d4
19. D d1×d4 h7—h6 ??
20. D d4—h4 W f8—e8

Czarne nie mają nic lepszego.

21. G g5×h6 ! K h8—g8
22. G h6×g7 ! K g8×g7
23. D h4—g5+ K g7—f8
24. D g5—h6+ K f8—f7
25. D h6—g6+ K f7—f8
26. D g6—h6+ K f8—f7
27. D h6—g6+

Białe powtarzają sunięcia dla zyskania czasu, gdyż zegar wskazuje kilka minut na resztę sunięć do trzydziestu.

27... K f7—f8
28. W a1—e1 S f6—e4
29. D g6—h6+ K f8—f7
30. G f5—g6+ K f7—e7
31. D h6—g7+ poddał się.

54. Obrona Philidora

z odmianą majora Hanham, grana 3-go kwietnia 1911. r.

Zioło		Marco.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	d7—d6
3.	d2—d4	S b8—d7

Już w wiekach średnich znano i powszechnie używano otwarcia 1. e2—e4 e7—e5, 2. S g1—f3 S b8—c6. Odkąd jednakże hiszpański mnich Ruy Lopez, żyjący około 1560 r. orzekł, że czarne nie mają dostatecznej obrony na 3. G f1—b5, zaczęto unikać ruchu 2... S b8—c6 a używać 2.. d7—d6. Ten sposób gry nie mógł się oczywiście długo utrzymać, gdyż czarne otrzymywały zawsze zamkniętą grę i znowu wrócono do 2... S b8—c6. Dopiero Philodor żyjący w Paryżu około 1849—1777 r. wrócił znowu do 2... d7—d6, wszechstronnie zanalizował, skutkiem czego nazwano tę obronę jego nazwiskiem. W praktyce okazała się jednak, ta obrona nie dostateczną, dopiero w ostatnim dziesiątku lat wpadł amerykański major Hauham na genialną myśl zastosowania tej obrony, ale z waryantem 3... S b8—d7, który też jego nazwiskiem ochrzczono. W odmianie tej spotykamy się z całym szeregiem przepysznych zwrotów, dzięki którym ten sposób gry zyskał wielu zwolenników. Czarne uzyskują nadzwyczaj solidną i pewną grę.

4.	G f1—c4	c7—c6
5.	S .3—g5	S g8—h6
6.	f2—f4 [1]	G f8—e7
7.	S g5—f3	

Zwykle gra się: 7. o—o e5×f4 itd.

7...		S h6—g4
8.	o—o	o—o
9.	S b1—c3	D d8—c7
10.	h2—h3	S g4—f6
11.	G c4—b3	b7—b5
12.	f4×e5	d6×e5
13.	D d1—e1 !	a7—a5
14.	a2—a4	b5—b4
15.	d4×e5	b4×c3
16.	e5×f6	G e7×f6

Lepiej było 16... c3×b2, 17. G×b2 itd. Czarne jednak sądziły, że podwójne piony c2 i c3 będą słabe.

17.	b2×c3	G c8—a6
18.	W f1—f2	D c7—g3
19.	G c1—d2	S d7—e5
20.	D e1—e3	W f8—e8 ?

lepiej W a8—e8.

21.	S f3×e5	D g3×e5

jeśli 21... D×D albo 21... G×S, to 22. G b3×f7+.

22.	W a1—e1	W e8—e7
23.	W f2—f3	W a8—d8
24.	D e3—f2 !	

by nie dopuścić G f6—h4.

24..		D e5—c7
25.	G d2—f4	D c7—a7
26.	e4—e5 !!	D a7×f2
27.	K g1×f2	W d8—e8
28.	W e1—d1 !	G f6—h4+

jeśli 28... G×e5, 29. G×G W×G, 30. G b3×f7+ K —, 31. G×e8.

29.	g2—g3	g7—g5
30.	G f4—e3	G h4×g3+
31.	K f2×g3	G a6—e2
32.	W d1—f1	G e2×f1
33.	W f3×f1	W e7×e5
34.	G b3+f7+	K g8—f8

jeśli 34... K g8—g7, 35. G e3—d4.

35.	G f7×e8+	K f8×e8
36.	K g3—f3	poddał się.

[1]) Niebył jeszcze wtedy znany sposób gry znaleziony przez Dra Krause: 6. o—o, G f8—e7, 7. Sg5—e6! f7×e6, 8. G c1×h6, a w razie g7×h6, 9. D g1—h5+ itd.

55. Hiszpańska

grana 4 kwietnia 1911 r.

Marco		Zioło.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	G f1—b5	a7—a6
4.	G b5—a4	S g8—f6

5.	o—o	S f6×e4

Czarne doznawszy porażki w partyi trzeciej. umyślnie przyjmują partyę hiszpańską, by wypróbować obronę tę samą w odmiennej nieco formie. Źle się jednak wybrały, gdyż trafiły właśnie na ulubiony waryant p. Marco.

6.	d2—d4	b7—b5
7.	G a4—b3	d7—d5
8.	d4×e5	G c8—e6
9.	c2—c3	G f8—c5
10.	S b1—d2	o—o
11.	G b3—c2	f7—f5
12.	e5×f6	S e4×f6
13.	S d2—b3	G c5—d6 ?
14.	S f3—g5	

Dotychczas jak w partyi trzeciej.

14...		G e6—d7
15.	S g5×h7	S f6×h7
16.	D d1×d5+	K g8—h8

jeśli 16... W f7, 17. G×h7+ K×G, 18. D×W. itd.

17.	D d5—h5	g7—g6
18.	G c2×g6	D d8—e7
19.	G c1—g5	G d7—g4 ??

Należało grać: 19... D e7—g7, 20. G g5—h6 D g7—e5, 21. D×D S×D, 22. G×W f8 W×G, 23. G g6—c2 i rezultat był jeszcze wątpliwy.

20.	g5×e7	g4×h5
21.	G e7×f8	W a8×f8

Dlaczego nie 21.. G h5×g6, 22. G×d6 c7×d6 i białe miałyby jeszcze ciężką robotę.

22.	G g6×h5	poddał się

56. Pionkiem damy,

grana 5 kwietnia 1911 roku.

	Zioło	Marco.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6
3.	S b1—c3	c7—c6
4.	e2—e3	

W partyi drugiej grały białe 4. e2—e4 śmiało i względnie dobrze, gdyż otwiera się zupełnie grę białych i energicznie prowadzi do ofenzywy. Słabą stroną tego sposobu gry jest to, że pionek d4 jest słaby, zwłaszcza po otwarciu linii d8—d1 przez bicie d5×c4. Ruch 4. e2×e3 prowadzi do spokojnej i solidnej gry.

(Ałapin najwybitniejszy zwolennik obranej tutaj obrony w grze pionkiem damy poleca białym 4. S g1—f3, a po S b8—d7 dopiero 5. e2—e4! Red.)

4...		S g8—f6
5.	S g1—f3	S b8—d7
6.	G f1—d3	d5×c4
7.	G d3×c4	b7—b5

ruch wskazany, wynikający z obrony 2... e7—e6, skutkiem czego goniec c8 musi dążyć na b7.

8.	G c4—d3	G c8—b7
9.	o—o	a7—a6
10.	D d1—e2	c6—c5
11.	W f1—d1	D d8—b6
12.	G d3—c2	W a8—c8
13.	S f3—e1	G f8—d6
14.	d4×c5	S d7×c5
15.	e3—e4	G d6—e5
16.	G c1—e3	

Nareszcie goniec wyruszył na wojenkę.

16...		D b6—c7
17.	G e3×c5	D c7×c5
18.	S e1—d3	D c5—c7
19.	S d3×e5	D c7×e5
20.	f2—f3	D e5—c5+
21.	D e2—f2	D c5×f2
22.	K g1×f2	b5—b4
23.	G c2—a4+	G b7—c6
24.	G a4×c6	W c8×c6
25.	S c3—e2	K e8—e7
26.	S e2—d4	W c6—c4
27.	W a1—c1	W h8—c8
28.	W c1×c4	W c8×c4
29.	K f2—e3	S f6—d7
30.	f3—f4	

Nie dobrzeby było 30. K e3—d3 gdyż grozi S d7—e5+.

30...		f7—f6
31.	W d1—d2	g7—g6
32.	W d2—c2	S d7—b6

33.	K c3—d3	W c4×c2
34.	S d4×c2	a6—a5
35.	S c2—e3	K e7—d6
36.	S e3—c4+	S b6×c4
37.	K d3×c4	K d6—c6
38.	e4—e5	f6×e5
39.	f4×e5	g6—g5
40.	g2—g4	h7—h6
41.	a2—a3	b4×a3
42.	b2×a3	K c6—b6
43.	a3—a4	remis.

Wynik tego pojedynku w którym żaden z mistrzów niezostał pokonanym jest dla naszego rodaka nader chlubny i obiecujacy wiele na przyszłość, boć spotkał się doskonały i genialny nasz szachista z wytrawnym znawcą gry, znakomitym teoretykiem i rutynowanym praktykiem.

Gdy się jednak partyom przypatrzymy niemożemy cię oprzeć wrażeniu, że moralne zwycięstwo jest po stronie p. Zioły. Pierwszą partyę grał widocznie onieśmielony, więc słabo, w końcu dopiero osiągnął remizę genialnym wzrotem. Ostatnia widocznie była graną na remiz. Lepsza pewna połowa wygranej, niż niepewna cała. Dwie partye, które wygrał, grał doskonale, zwłaszcza czwartą. W dwóch zaś przegranych uparł się przy niekorzystnym waryancie hiszpańskiej i przegrać musiał. — Całość wprawna do najlepszych nadziei. Objaśnienia H. Zioły.

57. GAMBIT WŁOSKI.

Z turnieju »Szachisty polskiego« rok 1912.

Bł.: Klub szachowy w Kosowie. Cz.: Aleks. Żuk Skarszewski.
(Partyę Białych z ramienia klubu prowadził sekretarz klubu Dr G.).

1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	G f1—c4	G f8—c5
4.	c2—c3	S g8—f6
5.	d2—d4	e5×d4
6.	c3×d4	G c5—b4+
7.	S b1—c3	S f6×e4
8.	o—o	G b4×c3
9.	d4—d5	G c3—f6
10.	W f1—e1	S c5—e7
11.	W e1×e4	o—o
12.	d5—d6	S e7—g6
13.	D d1—b3	c7×d6
14.	G c1—d2	a7—a5
15.	a2—a4	S g6—e5
16.	G c4—d5	W a8—b8
17.	S f3—d4	b7—b6
18.	S d4—f5	G c8—a6
19.	S f5×d6	G a6—d3
20.	W e4×e5	G f6×e5
21.	S d6×f7	W f8×f7
22.	G d5×f7+	K g8—f8
23.	D b3×d3	K f8×f7
24.	D d3—d5+	K f6—f6
25.	G d2—g5+	K f6×g5
26.	D d5×e5+	K g5—g6
27.	W a1—a3	K g6—f7
28.	D e5—d5+	Poddaje się.

1.[1]) Godząc się na to, że żadne posunięcie, którem Białe rozpoczynają grę, nie może być z góry przesądzone jako »dobre« lub »złe«, możemy jednak twierdzić, że między pierwszemi posunięciami Białych, są »silniejsze« lub »słabsze«, zależnie od tego, czy szybciej rozwijając grę, dłuższy czas zapewniają Białym »przodownictwo« w prowadzeniu gry (inicyatywę) i prędzej dają możność zy-

[1]) Uwaga odnosi się do tego posunięcia, którego liczbą jest opatrzona. Jeśli do sunięcia Czarnych. to po liczbie jest pauza.

skania przewagi, lub odwrotnie. Stąd zadaniem »poprawnego« rozpoczynania gry szachowej jest: rycerstwo, skrępowane szeregiem własnych piechurów oswobodzić, zapewniając mu równocześnie największą możność ruchu i działania, natomiast rozwój hufców przeciwnika utrudnić. Rycerstwo oswobodzamy, posuwając odpowiednim piechurem naprzód w celu »otwarcia« drogi wyjścia, największą zaś możność ruchu i działania zdobywamy, biorąc w posiadanie możliwie największą ilość pól w środku przestrzeni zapasów. Zdobycie piechurami »czoła« dla swoich hufców, jest podstawą dalszych działań o zdobycie przewagi. Osnową zatem pierwszych posunięć w grze prawidłowej jest utarczka o środek pola walki. Opierając się na tej zasadzie, posunięcie Białych e2—e4 uważać należy za »najsilniejsze«, albowiem tem posunięciem Białe otwierają drogę hetmanowi do h5, a królewskiemu łucznikowi do a6. Ponadto w środku przestrzeni zapasów zajmują w posiadanie pod grozą bicia dwa pola leżące na granicy obszaru nieprzyjacielskiego, mianowicie d5 i f5. — Te same powody uzasadniają 1 posunięcie Czarnych e7—e5. Czarny piechur zapiera drogę Białemu piechurowi e4, i utrudnia jużto obsadzenie czoła piechurem hetmańskim na d4, jużto korzystny rozwój hetmańskiego łucznika. Drugie posunięcie Białych d2—d3, otwierałoby wprawdzie drogę łucznikowi hetmańskiemu, zamknęłoby jednak linię łucznika królewskiego. Białe zatem, chcąc zdobyć pole d4, stanowiące lewą skroń czoła, muszą się starać piechura czarnego w jakikolwiekbądź sposób z korzyścią dla siebie usunąć z pola e5. Uczynić to mogą, poświęcając np. innego ze swych piechurów (jak piechura f w gambicie królewskim, piechura b w gambicie Evansa), albo wprost poświęcając piechura d (gambit czołowy. szkocki), albo umożliwiając zajęcie pola d4 posunięciem przygotowawczem c2—c3 (gra angielska, włoska) i t. p. Jak widzimy już pierwsze posunięcia obustronne nawiązują nić całego szeregu posunięć, prowadzących do gier »żywych«, »otwartych«.

2. Wyprowadzenie skoczka królewskiego na pole f3 ma wprawdzie ujemną cechę, bo zasłania hetmanowi pola przez niego dopiero co zajęte i krępuje piechura f2, z drugiej jednak strony przygotowuje roszadę, która umożliwi szybkie wyprowadzenie wieży h1; ponadto, godząc na piechura e5, krępującego rozwój Białych, wywiera na Czarne ucisk. Ucisk ten polega na tem, że ścieśnia Czarnym swobodną dowolność wyboru następnego posunięcia, zmuszając do ruchów, które ograniczają się na przeszkodzeniu straty piechura. Posunięcie zatem S f3, tworząc podstawę do »gier skoczkiem królewskim«, utrzymuje Białe w »przewodnictwie« (inicyatywie): przeciwnik musi tak tańczyć, jak skrzypki zagrały. Posiadanie przewodnictwa gry nie jest bez znaczenia, albowiem posiadającemu daje możność łatwiejszego przejrzenia następstw i obliczenia wyników. Zazwyczaj z chwilą utraty przewodnictwa, traci się przewagę lub przynajmniej możność uzyskania przewagi. Ta dodatność posuniecia S f3 jest tak silna, że wielu teoretyków, aby utrudnić lub uszczuplić moc ruchu skoczkiem na f3, polecało Czarnym, na 1 posunięcie e2—e4, jako najlepszą odpowiedź e7—e6 (francuska) lub c7—c5 (sycylijska). Nowsze badania wykazały jednak, że Czarne nie mają powodu zbyt się obawiać natarcia jazdą królewską, albowiem po szeregu posunięć, o ile graja rozważnie, przewodnictwo Białych słabnie i nastaje równowaga. — Wobec S f3 Czarne zmuszone są do posunięcia »obronnego«, gdy wartości piechura e5 stracić nie chcą. Obronę przed stratą mogą przedsięwziąść w wieloraki sposób. Stratę jednostki bojowej, zostającej pod grozą bicia, można zabezpieczyć, albo usuwając grożącego nieprzyjaciela przez jego zabicie — albo zastawiając linię bicia — albo uchodząc z zagrożoną jednostką na pole bezpieczne — albo osłaniając jednostkę zagrożoną grozą bezpośredniego odbicia straty — albo wreszcie, wprowadzając przeciwatak, który stratę równoważy lub nawet przeważa ją, tak, że przeciwnik musi zaniechać wykonania pierwotnego zamiaru i myśleć o zapobieżeniu własnej stracie. W obecnym przypadku zabicie skoczka f3, jest niemożliwe, albowiem żaden równoznaczny bojownik czarny nie opanowuje pola f3; zastawienie linii bojowej jest możliwe przy groźbach hetmana, łaczników i wież, a nie ma miejsca w groźbach skoczka, piechurów i króla; ucieczka z zagrożonego pola nie da się wy-

konać, bo biały piechur e4 stanowi zaporę. Zatem w rachubę wchodzić może albo zwykła obrona, albo przeciwatak, np. jazdą królewską g8 na f6 (obrona Petrowa) lub piechurem f7—f5 (gambit Leonarda) albo d7—d5. Pomijając uwagi nad przeciwatakiem, ograniczamy się do obrony. Obronić można kilkoma sposobami: d7—d6 (obrona Philidora), f7—f6 (gra Luceny, gambit Damiana), G f8—d6 (?), D d8—e7 lub f6 (?), albo S b8—c6. Czarne wybierają posunięcie ostatnie, (jako silna odpowiedź znane już w r. 1763 — Lolli). Skoczek hetmański na c6, osłaniając dostatecznie piechura e5, (na S f3—e5: nastąpiłoby S c6—e5:), rozwija lekkiego rycerza, nie krępuje rozwoju innych współbojowników, wreszcie opanowuje dwa pola obszaru Białych, mianowicie b4 i d4. Zwłaszcza obsadzenie pola d4 nie jest małoznaczne, utrudnia bowiem zdobycie czoła.

3. Wyprowadzając łucznika na c4, Białe usuwają możliwość zamknięcia go piechurem d3 lub D e2, przygotowały roszadę i rozpoczynają oblężenie pola f7, które podobnie jak f2 u Białych, bronione tylko przez samego króla, jest piętą Achilesową w grach otwartych. Białe pomijają na razie obronę słabego pola f2 w tej nadziei, że mając przodownictwo gry w swem ręku, wpierw zdołają czarnego króla osaczyć i odnieść zwycięstwo. — Czarne idą śladem Białych i z rozwojem królewskiego łucznika chcą również przygotować roszadę, sądząc, że zagrożonemu polu f7 jeszcze na czas przyjdą z odsieczą. Zupełną poprawność taktyki Czarnych możnaby podać w wątpliwość, bo jak zobaczymy, stanowisko łucznika na c5 daje Białym podstawę do uzyskania przewagi czasu, czemu przedewszystkiem powinny Czarne przeszkodzić, będąc i tak o jedno posunięcie w tyle. Do posunięcia G c5 Czarnych nic nie zmusza, natomiast S f6 przygotowując roszadę wprowadza przeciwatak, który Białych zmusza do gry ostrożnej. Początkujący boi się zazwyczaj posunięcia 3. S f6 wobec możliwości ataku Białych 4. S g5. Tego ataku może się bać rzeczywiście tylko początkujący, przy poprawnej bowiem grze Czarnych cały atak spełza na niczem i daje wrażenie dziecinnego wytupywania dwoma nóżkami pustego hałasu. Posunięcia Czarnych 3. G c5, aczkolwiek słabszego w porównaniu z posunięciem 3. S f6, nie nazwałbym jednak bezwzględnie i całkowicie złem. Czarne grając bardzo rozważnie, mogą zawsze, choć z wielkiemi trudnościami, przeciwstawić Białym równowagę.

4. Białe mają do wyboru albo rozwijać dalszą grę posunięciem cichem 4. d2—d3, które dopiero później może się wyrodzić w grę chytrą; albo podjąć atak M. Langego 4. o—o, na co najlepszą odpowiedzią Czarnych jest 4. S f6, poczem dopiero następuje 5. d4; albo wreszcie przygotować »wzorowy atak« posuwając 4. c2—c3. Posunięcie 4. c3 samo w sobie byłoby błędne, albowiem odbiera hetmańskiemu skoczkowi najlepsze pole. Skoro jednak na polu c5 stoi nieprzyjacielski rycerz, c3 jest posunięciem dobrem, gdyż z korzyścią w czasie umożliwia d2—d4, poczem na c5—d4: odbija piechur c3, w następstwie czego białe piechury d4, e4 obsadzając środek pola walki, stanowią klin, który grozi rozdzieleniem i ściśnieniem skrzydeł nieprzyjacielskich. — Czarne gdy nie mogą z korzyścią dla siebie przeszkodzić Białym w utworzeniu wału środkowego, muszą przynajmniej wał ten rozerwać i osłabić, wprowadzając przeciwatak. Oskar Cordel stawia zasadę, że na każde przygotowawcze posunięcie c2—c3 dostatecznem odparciem jest posunięcie f7—f5 (Führer durch die Schachtheorie r. 1888 S. 41, 18; Theorie und Praxis des Schachspiels 1912. S. 85, 4: S. 105, 5). Być to może, jednak wydaje się wątpliwe, bo po 4. f5, Białe grając 5. d4 zmuszają Czarne do 5. fe4: (jeśli 5. — ed4: to 6. S g5, d5 7. G d5: fe 4:, 9. G g8: W g8:, 10. D h5+ i B. wygrywają) 6. S f3—e5: S c6—e5: (jeśli 6. — G b6, to 7. D h5+ g6, 8. G f7+ K f8. 9. G h6+ K e7, 10. G g5+ K f8. 11. S g6:+ hg6: 12. D h8: D g5: 13. G g8+ K e7. 14. o—o i B. wyr.) 7. D d1—h5+ S e5—g6. 8. G c4—g8: W h8—g8: Jako dalszy ciąg gry Białych podaje Cordel 9. D h5—d5 z następstwem 9. K e8—f8, 10. D d5—c5:+ d7—d6, 11. D c5—d5 D d8—e7; albo 9. S g6—e7, 10. D d5—c5: d7—d5 11. G c1—g5, c7—c6, 12. o—o h7—h6, 13. G g5—e7: D d8—e7; 14. D h5—e7:+ K e8—e7: 15. W f1—e1 G c8—e6, i w obu odmianach Czarne stałyby nie źle. Gra Czar-

nych wysnuwa się z posunięcia Białych 9. D h5—d5. Posunięcie to musi jednak ustąpić miejsca o wiele silniejszemu 9. d4—c5:! i położenie Czarnych nie jest zbyt korzystne. — Jako inną odpowiedź Czarnych w celu rozbicia Białym czoła podają 4. — d6, albo 4. D e7 lub f6, albo 4. G b6. Żadna z tych odmian nie daje Czarnym gry zupełnie zadowalającej. Najwięcej jeszcze korzyści przedstawia najstarsza z obron 4. — D e7. Posunięcie ma za zadanie utrzymać w posiadaniu Czarnych pole e5, i dlatego po 5. d4, nie nastąpiłoby 5. — ed4: lecz G c5—b6. Jednak prędzej czy później musi zazwyczaj nastąpić ed4: bez widocznej dla Czarnych korzyści. Na 4 posunięcie przygotowawcze Białych c3, w tym rozkładzie gry uważa się jako najsilniejszą odpowiedź 4. — S f6, albowiem wyprowadzając skoczka do ataku, Czarne umożliwiają sobie roszadę, i wyprowadzenie królewskiej wieży.

5. Białe mogłyby grać 5. b4, G b6, 6. a4, a6, 7. d3, o—o... jednak ścisłość myśli wymaga raczej 5. d4. — Do wymiany Czarne są zmuszone; G c5—b6 oddaje Białym czoło. Mogłoby również nastąpić 6. de5: S fe4: 7. D d5.

6. Słabem byłoby 6. o—o z powodu S fe4: 7. cd4: d5!... Białe mogłyby grać 6. e4—e5 poczem czarne odpowiadają najlepiej d6—d5! Posunięcie, jakiego użyły białe w niniejszej partyi, znane już było starej szkole włoskiej. Później zaniechano tej gry w mniemaniu, że Białe, wobec możliwości odpowiedzi 6. — G b4+, zmuszone są do posunięcia 7. G d2, poczem nastąpiłoby G b4—d2:+, 8. S bd2: d7—d5! i Czarne zbyt prędko oswobadzają się biorąc przewodnictwo w swoje ręce. Czy dla Białych wymiana w 7-em posunięciu jest rzeczywiście niekorzystna, wielu nowszych teoretyków powątpiewa, albowiem wskutek wymiany Białe rozwijają jazdę hetmańską i oswobadzają wieżę a1, gdy tymczasem Czarne dla oswobodzenia skrzydła hetmańskiego muszą wpierw zrobić posunięcie przygotowawcze d5. Zaprzeczyć się nie da, że Czarne o ile w rozwoju chcą odkupić stratę czasu, jaką pociąga za sobą konieczność posuwania jednem i tym samem rycerzem, najlepiej robią, atakując króla łucznikiem. Posunięcie 6. — G b6 oddałoby Białym czoło walki bez sporu. Jako odpowiedź na 6-te posunięcie Białych cd4: J. Löwenthal (stary mistrz węgierski, żył w Londynie, współzawodnik P. Morphiego), zaleca Czarnym przeciwatak piechurem d7—d5. Obrona, o ile mi wiadomo, w poważnej grze nigdy dotąd przy tym rozkładzie bezpośrednio nie używana. Posunięcia tego, w celu wzbogacenia teoryi, użył w zeszłym roku Klub Kosowski w innej partyi turniejowej »Szachisty polskiego« przeciw J. Klemensiewiczowi z Krakowa. Po obustronnem 8-mem posunięciu (7. e4—d5: G c5—b4+ 8. S b1—c3:) S f6×d5 wytworzyło się stanowisko, jakie z przestawienia posunięć uzyskał Steinitz w partyi z Bardelebenem na międzynarodowym turnieju w Hastnigs 1895. Na następne posunięcie Białych 9. o—o Bardeleben odpowiedział 9. — G c8—e6. Steinitz poprowadził dalej atak idąc 10. G c1—g5, i wygrał w 35 posunięciu. Ten sam atak podjął Cohn przeciw Liebensteinowi na turnieju Hanowerskim (1. sierpn. 1902) i przegrał w 41. pos. Podobne rozpoczęc e rozwinął Steinitz przeciw Blackburnowi na turnieju w Norymberdze (27. lip. 1896). Blackburne na 9. posunięć B łych o—o, odpowiedział 9. — S d5—b6, poczem na 10. W f1—e1+ wrócił łucznikiem G b4—e7 i przegrał w 39. pos. Zdaje się, że na 9. o—o najlepszem jest 9. — G b4—c3: poczem Białe grają 10. b2—c3: o—o 11. H d1—c2(!) i mają możność utrzymania przewodnictwa niemal do zwycięstwa. Löwenthal polecając posunięcie 6. d7—d5 jako pewną obronę miał przed oczyma (po 7. ed5: G b4+) ruch B-ych 8. G c1—d2 uważając to posunięcie za najlepszą odpowiedź na szach, nie doceniając siły posunięcia 8. S b1—c3. Wynikłoby wówczas stanowisko jakie czarne otrzymują z przestawienia posunięć w grze 6. cd4: G b4+ 7. G d2, G d2:+ 8. S d2: d5! 9. ed5: S fd5: i Cz. mają dobrą grę. Na 65 partyi mistrzowskich, jakie mam pod ręką, z takiem rozpoczęciem, Cz. wygrywają 31 razy, przegrywają 18 a zrównoważonych 16.

7. Groźba królowi musi być usunięta. Białemu trzy drogi jako najodpowiedniejsze rzucają się w oczy. Albo ustąpić z królem z zagrożonego pola na f1 (posunięcie Lorda 1883 — gra krakowska); albo zasłonić króla, i to łucznikiem G c1—d2, lub jazdą S b1—c3. Pierwsza zasłona niewątpliwie może grę

utrzymać w równowadze. Tylko Czarnym radziłbym zamiast bezpośredniego mieniania łuczników na d2, i w ten sposób przyspieszenia rozwoju skoczka hetmańskiego, posunąć raczej 7. — d7- d5, poczem mogłoby nastąpić 8. ed5: S fd5: 9. D b3, S a5, 10. D c2 S c4: 11. D c4. D e7+ z następnem G e6; albo 9. G d5: D d5: 10. S c3 G c3: 11. bc3: o—o itp. Posunięcie Białych 7. S c3 znane już było za czasów Poleria (1575) i Greca (1621—1629). Liczne odmiany gry wyłaniające się po 7. S c3 znajdują się również w »Traité de Lausanne« (1698). Zestawienie wzmiankowej gry starych szachistów podają »Miscellanea sul ginoco degli scacchi« (Neapoli 1861) i v. d. Linde w dziele das Schachspiel des XVI. Jahrhunderts (Berlin 1873—1874). Rzecz ciekawa. Posunięcie 7. S c3 daje Białym nie tylko możność bardzo żywej gry, którą nazwałbym »gambitem włoskim«. ale w bardzo wielu przypadkach zapewnia zwycięstwo. Tymczasem w teoryi szachowej aż do czasów Steinitza, zasłonę skoczkiem hetmańskim uważano za błędną. O. Cordel w dziele «Führer durch die Schachtheorie« (Berlln 1888. S. 34. 3) zaznacza tylko: »S c3 prowadzi do utraty piechura wobec odpowiedzi Czarnych 7. — S fe4: 8. o—o G c3: 9. bc3: d5, z następnem o—o«. Ale właśnie w tem tkwi genialny dowcip, jaki Greco zwyczajem swoim wkłada w poświęcenie piechura dla zyskania czasu i zaczepnego stanowiska. Grając 7. S c3, mistrz włoski brał w rachubę i psyche przeciwnika. Na pierwszy rzut oka widocznem było, że zasłona skoczkiem hetmańskim na c3 pociągnie za sobą stratę białego piechura e4. Po 8. o—o ze strony Białych, koń czarny albo musi się cofnąć, co znaczyłoby stracić czas dla rozwoju, albo usunąć skoczka c3. Czem jednak bić? łucznikiem b4, czy skoczkiem e4? Na podstawie ogólnej zasady, gdy chodzi o wymianę rycerzy, wymiana równoimienna utrzymuje równowagę — a ze względu na końcówkę, oddać łucznika za konia, na ogół jest błędem taktycznym. Zatem w wypadku naszym każdy przeciętny szachista oceniając wartość zasad jednostronnie, będzie bił konia koniem. Zamiana taka wygląda tem korzystniejszą, że łucznik b4 może zabić piechura bc3: z groźbą zdobycia wieży a1. Na takie rozumowanie liczył Greco i stworzył gambit swego imienia. Po (7. S c3. S e4: 8. o—o) S e4—c3: następuje 9. b2—c3: G b4—c3: 10. D d1—b3! G c3—a1: ? 11. G c4—f7:+ K e8—f8 12. G c1—g5 S c6—d4: 13. D b3—a3+ K f8—f7: 14. G g5—d8: S d4—f3:+ 15. D a3—f3:+ G a1—f6; (Białe wygr.) Na 12. S c6—e7 wygr. 13. S f3—e5. Jeśli na 10. D d1—b3 grają Czarne G c3—d4: następuje również 11. G c4—f7:+ K e8—f8, 12 G c1—g5, G d4—f6 13. W a1—e1: S c6—e7 14. G f7—h5 d7—d5 15. W. e1—e7: D d8—e7: (albo G f6—e7: albo K f8—e7:) wygr. 16. W f1—e1... i t. p. Lecz Czarne mogą S c3 bić łucznikiem b4, a co wówczas czynić aby przodownictwo gry w swych rękach nadal dzierżyć? Nikt nie miał odwagi dać odpowiedź zadawalającą, dopiero Steinitz i ten węzeł zaczął targać, poczem analitycy posunięcie 7. S c3 uznali za poprawne, zwłaszcza wobec ataku J. Möllera z Kopenhagi. Przeprowadzenia tego ataku podjęły się Białe w niniejszej grze. — Na 7. S c3 radzi obecnie Cordel nie S f6—e4: lecz o—o z następnem d7—d5; gdyby zaś Białe grały 8. d4—d5, odpowiedzieć G b4—c3:+ z następnem S a5 i d6. (Theorie u. Praxis. 1912. S. 105. 7).

9. Posunięcie Möllera, stanowiące podstawę całego ataku. Zadaniem posunięcia, nie dozwolić Czarnym na rozwinięcie skrzydła hetmańskiego, zamknąć łucznika i wieżę hetmańską, a mając własne rycerstwo oswobodzone i gotowe do boju, zdobyć skrzydło królewskie. Atak Steinitza 9. b2—c3: d7—d5. 10. G c1—a3 nie wystarcza z powodu dc4: 11. W f1—e1 G b6! 12. W c4: D d5 (Steinitz — Em. Lasker 17. list. 1896. Czarne wygrały w 34 posunięciach) albo 11. — f5, 12 S fd2, K f7, 13. S e4: fe4: 14. W e4: D f6 (Steinitz — Em. Lasker, 7 list. 1896. Czarne wygrały w 44 posunięciach). Na posunięcie Möllera jedyną odpowiedzią, jaka Czarnym daje największą możliwość przyjścia do równowagi jest 9. G c3—f6. Nie chcąc obciążać objaśnień, przy innej sposobności rozwinę szczegóły, obecnie ograniczam się do gry partyi niniejszej, w której odcień ataku i obrony jest samodzielny, bez wzorowania się na partyach znanych.

11. Scylla i Charybda. Jedni radzą Czarnym bezwarunkowo grać 11. d7—d6, aby oswobodzić łucznika c8, któremu grozi zagwożdżenie posunięciem 12 d5—d6! (Em. Lesker, Schachstrategie, Leipzig 1911); natomiast inni twierdzą, że lepszem jest dla Czarnych 11. o—o, poczem gra wyrównuje się (O. Cordel, Theorie und Praxis des Schasspiels, Postdam 1912). Poprawniejszem wydaje mi się 11. d7—d6, tembardziej, że Czarne mają obronę na atak Białych G g5, S g5:, S h7:

12. Zazwyczaj grano w tem miejscu 12. c7—d6: poczem Białe mogą prowadzić dalszy atak 13. H d1—d6. S e7—f5 14. D d6—d3 d7—d5 15. S S f3—g5 (Dr. Rydberg — Th. Jeansén, Stockholm 1910; B. wygrywają w 24 posunięciach), albo 13. G g5, S f5. 14. D d5 G g5: 15. S g5: S h6 16. W ae1 (Ed. Lasker — K. Löwenton, Berlin 1906; Bł. wygrywają w 16 posunięciach), albo 13. S fg5, d5, 14. G d5: D a5, 15. S h7: D d5: (v. Hewus, Wilhelmshafen — Rhode, Schildberg, listownie 1909; Białe wygrywają w 20 posunięciach), i t. p. Posunięcia 12. S e7—g6 użył Strassl (Czarne) przeciw Therkatzowi (Białe) na głównym turnieju B w Düsseldorfie (7. sierpnia 1908) poczem Therkatz prowadził dalszy atak posuwając 13. h2—h4. (Białe wygrywają w 30-stu posunięciach).

13. Przewodnia myśl Białych następująca: łucznik c8 zagwożdżony. Na oswobodzenie jego w celu obrony słabizny f7, Czane potrzebują co najmniej 3 posunięć. W tym czasie Białe mogą poprowadzić wieżę a i w celu wzmocnienia ataku na linii e. Oswobodzenie wieży wymaga jednak poprzednio wyprowadzenia łucznika c1. Aby wyprowadzić go z korzyścią w czasie Białe zajmują nim pole d2, broniąc podstawy otwartych linii c i e, oraz grożąc obsadzeniem pola b4, w celu wywarcia nacisku na drugą słabiznę Czarnych, piechura d6, którego usunięcie zagrażałoby stanowisku wieży f8. Dla zapobieżenia tej groźbie Czarne opóźnią oswobodzenie łucznika c8. Obronny ruch Czarnych, a5, obsadzający pole b4 i grożący spędzeniem hetmana z b3, zmusi tylko Białych do posunięcia obronno-zaczepnego a4. Posunięcie to oswobadza dla hetmana pole a2, ponadto daje Białym możność w razie potrzeby obsadzenie wieżą hetmańską 3-go szeregu w jednej jednostce czasu. Ten zysk w czasie rzeczywiście rozstrzygnął w niniejszej partyi.

16. Lepiej było grać S ef3: Czarne usuwały w ten sposób jednego bojownika, który mógł być sprowadzony na oblężenie pola f7 i odciągały hetmana ze stanowiska b3, zyskując przestrzeń i czas dla nabrania tchu. Gra Czarnych mimo to nie byłaby łatwą. Chęć zdobycia 3-go piechura (16. S ef3: 17. D f3: G b2:) byłaby znowu stratą czasu, wobec 18. W ae1. Na powrót łucznika w celu zasłony pola f7, 18. G f6, Białe mogłyby zagrać choćby 19. G dg5, z groźbą po G fg5: 20. D f7:+. Usunięcie hetmana d8 na b6, powodowało stratę łucznika, lub mat np. (19. D b6, 20. G f6: D c5, 21. H g4, g6, 22. H g6:+ hg6: 23. W h4. Ciekawy wzrot stanowiłaby próba oswobodzenia hetmana posunięciem 17 — D c7. Mogło nastąpić 18. W ae1, D c5 (w celu zyskania czasu na d6—d5, gdyby suwał łucznik d5, lub rozerwanie wież, gdyby sunęła wieża e4). 19. D f6: gf6: (jeśli D d5, 20. W g4 i 21. G h6) 20. W g4+ K h8. 21. G h6, W d8 (jeśli D d5: 22. G g7+, 23. G f6:+ i 24. W g5:+) 22. G g7+ K g8, 23. G f6+ K f8, 24. G g7+ K g8, 25. G h6+ K h8, 26. G f6:). Na 18. D f8, mogło nastąpić 19. W f4. D g6, 20. W f7:. Próba oswobodzenia łucznika c8, zamiast zdobywania 3-go piechura, wymagała czasu, którego Czarne nie miały poddostatkiem. Na 17. D f3. W b8 18. W e1, b6 mogło również nastąpić 19. G g5 albo 19. D b3. Posunięcie 16. W b8 i następne b6, G a6 dążą do rozwinięcia łucznika przez pole d3, pod osłoną S c5.

18. Czy nie lepiej było zmusić do wymiany idąc G b7: ubywał w ten sposób bardzo groźny łucznik?

19. Czarne mając piechura więcej myślały zdaje się o wygranej. Przypuszczały że Białe stracą czas uchodząc z wieżą, a tymczasem łucznik pospieszy z odsieczą zagrożonemu polu f7, obsadzając g6.

20. Między młotem a kowadłem: albo za cenę straty skoczka obsadzić pole g6, albo zyskując martwą jakość, pole f7 zostawić bez dostatecznej osłony. I to złe i to nie dobre.

21. Na uwagę zasługuje: 21. G h2:+ 22. K h2: D c7+ (22. K h1 D h4). Wobec posunięcia, które uczyniły Czarne przewaga Białych już rozstrzygnięta.

27. Jeszcze najlepiej: ustąpienie królem na h6, groziło matem w 5-ciu posunięciach.

28. Z groźbą zdobycia hetmana w zamian za wieżę. Robiąc przegląd wsteczny całej gry, przegrana czarnych jest następstwem zagwożdżenia łucznika c8, posunięciem d5—d6. Białe dla uzyskania czasu poświęciły dwóch piechurów, w zamian za to otrzymały 7. posunięć, które Czarne musiały zużyć na próbę oswobodzenia skrzydła hetmańskiego (od 12. cd6: do 19. G d3). Licząc martwą wartość każdego posunięcia równą w przecięciu $^1/_3$ martwej wartości piechura, poświęcenie dwóch piechurów dla zdobycia czasu i stanowiska okazało się w mniejszej odmianie gambitu włoskiego jako poprawne. Na uwagę zasługuje ścisłość, z jaką B. przeprowadzają oblężenie słabizny f7, oraz twardości posunięć i dzierżenie przewodnictwa do samego końca. Wieża królewska stanąwszy w 11 posunięciu na polu e4, nie rusza się z niego do 20-go posunięcia. Hetman po zajęciu stanowiska na b3 w pos. 13, dopiero w 23 posunięciu opuszcza je, aby rozstrzygnąć bój. Łucznik hetmański na d2 stoi na czatach od 14 posunięć do 25-go. W chwili przełomowej najczynniejszą jest lekka jazda królewska, która na kształt chorągwi tatarskiej, zostającej na usługach Rz-pltej, wdziera się w obóz nieprzyjacielski.

I w grze Czarnych znać zrozumienie położenia. Oceniając należycie słabość pola f7, Czarne chciały je bronić, ale z myślą o wygranej Gdyby zawczasu myśl tę porzuciły oddając zdobytych piechurów, albo nawet ponosząc ofiarę dla wcześniejszego rozwinięcia skrzydła hetmańskiego mogłyby jeszcze osiągnąć równowagę.

Petroniusz szachowy znajdzie w partyi niniejszej nie mało zadowolenia w poczuciu piękności i jędrności. *Dr. B. Leszek.*

KRONIKA.

Z OGNISK SZACHOWYCH POLSKICH.

Kosów. Dnia 26. stycznia b. r. odbyło się Walne Zgromadzenie miejscowego klubu szachowego. Po przyjęciu sprawozdania z czynności w roku ubiegłym, przystąpiono do wyboru wydziału na r. 1913. Prezesem klubu obrany został Dr Korpiński adw., zastępcą prezesa S. Górawski dyr. szk., sekretarzem Dr. Gilewicz ob., skarbnikiem J. Seinfeld urz. poczt., gospodarzem Dr. Rosenkranz adw. Na wniosek sekretarza Walne Zgromadzenie opierając się na statucie, godność i przywileje członka honorowego klubu, jednomyślnie nadało w uznaniu zasług położonych około krzewienia życia szachowego wśród rodaków, p. Adamowi Żuk-Skarszewskiemu, redaktorowi i wydawcy »Szachisty polskiego« w Krakowie. W poczet członków honorowych przyjęło również Walne Zgromadzenie p. Marcina Kirschena, członka wiedeńskiego klubu szachowego, w uznaniu jego wielkiej życzliwości, jaką okazał szachistom kosowskim.

Pojedynek szachowy rozpoczął się 4 lutego w Warszawskiem Towarzystwie Zwolenników gry szachowej, między Flambergiem, a Bogolubowem, z tego powodu, że ten ostatni zdobył w Łodzi na turnieju wyższą nagrodę, niż Flamberg. Walka będzie trwała tak długo, póki jeden z zapaśników

nie osiągnie trzech wygranych. Pierwsze sześć nierozegranych nie będzie się liczyć, zaś dalsze po pół wygranej.

Mistrz Przepiórka grał 11. lutego w monachijskim klubie szachowym »Altmünchen« równocześnie 28 partyi z rezultatem +14, —4, =10. Zważywszy na znaną siłę członków tego klubu, należy uważać ten wynik za korzystny dla naszego rodaka, który osiągnął 67.85% wygranych. (Znosko-Borowski osiągnął w tym klubie w jesieni z. r. zaledwie 56.52%; patrz »Szachista polski« N. 8. str. 131).

Z CAŁEGO ŚWIATA.

Turniej Nowoyorski, w którym brało udział czternastu uczestników, zakończył się zwycięztwem Capablanci, który na 13 granych partyi 11 punktów osiągnął. Drugi Marshall $10^1/_2$, trzeci Jaffe $9^1/_2$ (wygrał jedyną partyę, jaką przegrał Capablanca), czwarty Janowski 9, piąty i szósty Chajes i Stapfer po 8, i t. d. Ostatni Zapoleon 2.

Dalszy ciąg tego turnieju rozpoczął się 19. lutego w Hawannie. biorą w nim udział sześciu pierwszych z Nowego Yorku, wyżej wymienionych, oraz dwóch Hawańczyków. Każdy z każdym ma grać po dwie partye. Naturalnie, że wobec tego, że z mistrzów europejskich tylko Janowski bierze udział, mowy być niemoże o tem, żeby ten turniej miał rozstrzygnąć o mistrzowstwie świata, jak to pierwotnie było zamierzonem.

Do numeru tego dołączamy dodatek bezpłatny c. d. „Szkoły gry w szachy“.

DZIAŁ ZADAŃ.

MIĘDZYNARODOWY TURNIEJ DWUCHODUWEK „SZACHISTY POLSKIEGO“.

Konkurs nasz przyniósł plon nadzwyczajnie obfity. Nadesłano nam aż 128 oryginalnych utworów nietylko z całego niemal kontynentu, lecz także z Anglii, Ameryki a nawet Australii. Już samą ilością »Szachista Polski« osiągnął niebywały dotąd światowy rekord; między konkurentami znajdują się utwory pierwszorzędnej wartości, które wzbogacą zadaniową literaturę. Musieliśmy jednak z góry wyłączyć od ściślejszej oceny następujące godła:

1. »Age quod agis« (pozycya niemożliwa).
2. »Adryanopol«, »Concordia«, »Cornelius«, »Etudes II.«, »Fritzl«, »Kostelec I.«, »Semiramis«, »Traum« (nierozwiązalne).
3. »Albatros«, »Echo«, »Fickele«, »Dream«, »Jerzyk i Basia«, »Kostelec II.«, »Joj«, »Le roi s'amuse«, »Odrin«, »Pour la bonne bouche«, »Pasiphae«, »Trio I.«, »Trio III.«, »Zakynthos«, »Teel II.«, (uboczne).

Pozostałe 104 zadań sędziowie konkursowi rozpatrują. Orzeczenie i rozdział nagród ogłosimy w nr. 11. W myśl ankiety prosimy p. t. rozwiązujących o wybranie 10 najlepszych zadań według własnego sądu.

ROZWIĄZANIE ZADAŃ ZESZYTÓW 6 i 7.

61. D d5 nierozwiazalne po D×e5. 62. S g6 63. D d6. 64. S e5. 65. D h1. 66. W e2. 67. D d7. 68. b5 69. D e4 70. D a6. 71 D c2 nierozwiazalne po W d3. 72. D e1. 73. K e4. 74. W c5. 75. W e6 uboczne W×G. 76. G e3. 77. D f8. 78. D d5. 79. G c2. 80. D d1. 81. D d3. 82. S b5. 83. S d7. 84. G c7. 85. G c3. 86. W g4. 87. D h8. 88. D g6. 89. D f7. 90. D b5 nierozwiazalne po D e4+. 91D h7 uboczne D×a5. 92. D d5 uboczn. S b2 i S f6. 93. e4. g4 W f4. 95. S e3. 96 G c3. 97. D c8. 98. c6 nierozwiazalne. 99 b3 uboczne. G×d5 i D c3+. 100. W e6. 101. W d6 102. K b3 ub. K b2. 103. W b2 nierozw. natomiast uboczne S b3+ i S f3+. 104. S a4. 105. K e3 uboczne W a6×a7 i g7—g8 D. 106. K b3. 107. D f4. 108. D g8.

DRUGI TURNIEJ ROZWIĄZAŃ.

Nie był on korzystnym dla siedemnastu udział w nim biorących, z powodu większej ilości zadań ubocznych, które po części uszły uwadze rozwiązujących. Na 112 możliwych do uzyskania punktów osiągnął trzy po nad przepisaną setkę i otrzymał I-szą nagrodę p. **K. Mahler** kandydat praw z Kołomyi. Drugą nagrodę zdobył p. M. Rosenbaum ze Lwowa doszedłszy do 101 punktów. Najwyższe cyfry po nich osiągnęli pp.: I. Falk (100), Zientek (98), Kleindienst (97), Kuliński (96). Perlmutter (95), Stanisław Nowakowski członek polskiego klubu szachowego w Poznaniu (94) i Władysław Nowakowski (93).

Sprostowanie. W zadaniu N. 110 zesz. 8 zakradł się błąd drukarski. Dama h3 ma być czarną. — Prosimy ją usmolić.

---

18 oryg. dwuchodówek z konkursu „Szachisty Polskiego".

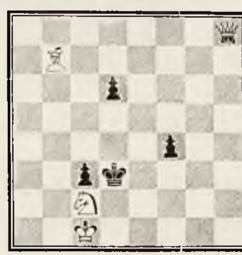
133. »*Bh4*«



134. »*Des Pudels Kern.*«



135. »*Dreifache Drohung*«



136. »*Facile*«



137. »*Leicht*«



138. »*Nach vier Fronten*«



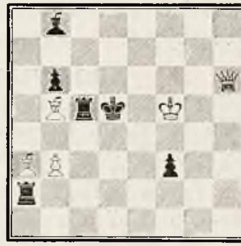
139. *»ohne W. B.«*



140. *»Pax«*



141. *»Paene dicam»*



142. *»Ruw«*



143. *»Sic itur adastra I.«*



144. *»Sic itur adastra II.«*



145. *»Sui generis«*



146. *»Teel I.«*



147. *«Teel III.«*



148. *»Evviva l'arte«.*



149. *»Sursum Corda«.*



150. *»Intrygant«.*



Drukarnia „Czasu“ w Krakowie. 1912 r. — Nakładem A. Żuka Skarszewskiego w Krakowie.